

# TP 1 - Programation mobile avancée

## Exercice 1 - Profile Page

Pour cette page, nous avons utilisé un stateless widget car la page ne doit pas être dynamique.

Nous utilisons les widgets "Scaffold" et "Column" pour structurer notre page. Ainsi que des "SizedBox" pour mettre en page la page de profil. La fonction "\_getCard(User u)" permet de construire la carte de profil de l'utilisateur passé en paramètre.

Un utilisateur est un objet contenant un nom, prénom, une adresse mail.

Soit les informations qui seront affichées sur la page.

L'image est la même pour tous les utilisateurs et est stockée dans le fichier "assets/images/".

Voici le rendu :

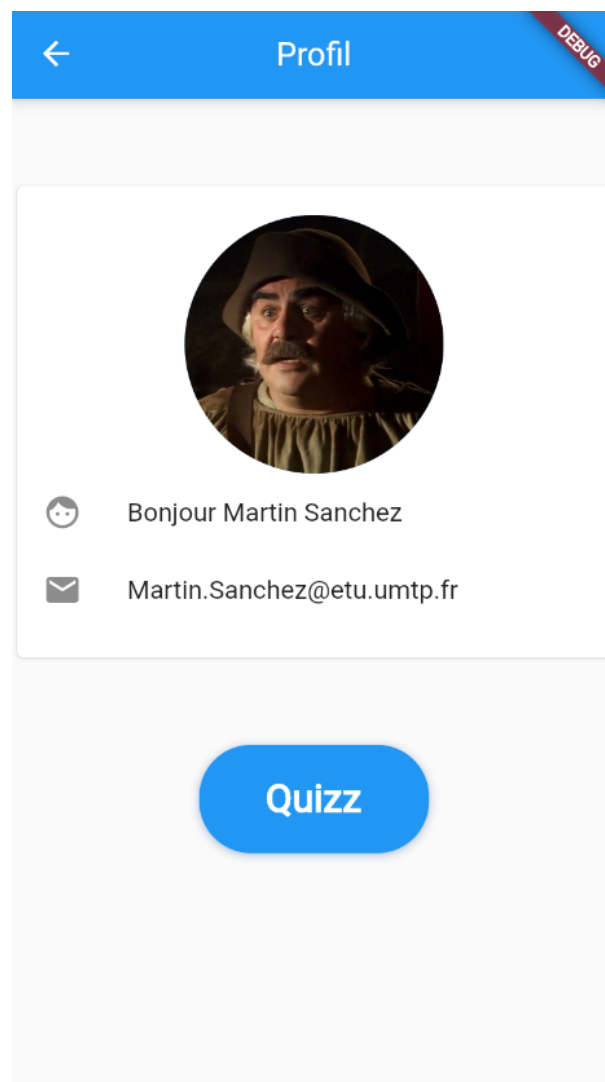


FIGURE 1 – Page de profil d'un utilisateur.

Nous avons utilisé des "Card", widget présent dans le material design de flutter car il permettait d'avoir un rendu très simple et très propre. Le bouton "Quizz" vous redirige sur l'exercice 2.

## Exercice 2 - Quizz Page

Pour cet exercice nous avons utilisé un statefull widget pour mettre en place une petite interface de quizz.

Voici le rendu :



FIGURE 2 – Page de quizz.

La mise en page est sensiblement la même, nous utilisons un "Scaffold" et un "Column" pour agencer les widgets.

Cette page dépend de deux classes, "Question" qui modélise une question, avec un texte, un boolean pour définir si l'affirmation est vraie ou non, et un attribut optionnel pour choisir une image. On notera que les images sont stockées au même endroit ("assets/images/"). L'autre classe est "QuestionRepository" elle permet de créer un ensemble de question et d'en tirer une au hasard.

Les boutons en bas de la page nous permettent de faire changer l'état du widget. En effet les boutons "Vrai" et "Faux" permettent d'afficher la réponse à la question. Pour cela la bonne réponse deviendra verte.



FIGURE 3 – Page de quizz.

Le dernier bouton permet de changer de question, il fera appel a notre classe "QuestionRepository" pour récupérer une nouvelle question. À noter que ce bouton n'est pas cliquable si aucune réponse n'a été sélectionné par l'utilisateur.